


















# COLONIZATION: HILFSKARTE NR. 1

## F Ä H I G K E I T E N K A R T E




<b>Arbeiter im Freien</b>		<b>Produkte</b>	<b>Ort <sup>1</sup></b>	<b>Ausbildung <sup>2</sup></b>
	Erfahrener Farmer	Nahrungsmittel	Flachland, Savanne, Prärie oder Grassland	S*
	Erfahrener Fischer	Nahrungsmittel	Meer	S*
	Erfahrener Pelzjäger	Pelze	Waldgebiete, außer Sumpfland	S
	Erfahrener Silber-Bergarbeiter	Silber	Berge	S*
	Erfahrener Holzfäller	Nutzholz	Waldgebiete	S
	Erfahrener Erz-Bergarbeiter	Erz	Hügellandschaften, Berg, Sumpfland, Tundra	S
	Meister-Zuckerpflanze	Zuckerrohr	Savanne, Sumpfland	C*
	Meister-Baumwollpflanze	Baumwolle	Prärie	C*
	Meister-Tabakpflanze	Tabak	Grünland	C*
<b>Kolonisten mit besonderen Fähigkeiten</b>		<b>Produkte</b>	<b>Ort <sup>1</sup></b>	<b>Ausbildung <sup>2</sup></b>
	Mitreibender Prediger	Kreuze	Kirche/Kathedrale	U
	Großer Staatsmann	Freiheitsglocken	Rathaus	U
<b>Handwerker</b>		<b>Verarbeitet ...</b>	<b>Ort <sup>1</sup></b>	<b>Ausbildung <sup>2</sup></b>
	Meister-Schreiner	Nutzholz zu Hämmern	Zimmerei/Sägewerk	S
	Meister-Rumbrenner	Zucker zu Rum	Haus des Rumbrenners/Rumbrennerei	C
	Meister-Weber	Baumwolle zu Stoffen	Haus des Webers/Weberei	C
	Meister-Tabakhändler	Tabak zu Zigarren	Haus des Tabakhändlers/Tabakladen	C
	Meister-Pelzhändler	Pelze zu Mänteln	Pelzhandelsposten/-fabrik	C
	Meister-Schmied	Erz zu Werkzeugen	Haus des Schmieds/Schmiede	C
	Meister-Waffenschmied	Werkzeuge zu Waffen	Waffenkammer/Waffendepot	C
<b>Sonstige</b>		<b>Fähigkeiten <sup>1</sup></b>	<b>Ausbildung <sup>2</sup></b>	
	Erfahrener Späher	Kann besser Gerüchten nachgehen	S*	
	Gestählter Pionier	Führt folgende Tätigkeiten schneller aus: Wälder roden, Felder pflügen und Straßen bauen	S	
	Erfahrener Soldat (Veteran)	Größere Stärke in Angriff und Verteidigung	C	
	Jesuitenmissionar	Wirksamere Missionen	U	

1. Die Anwendung des "Pflügen"-Befehls auf eine Straße oder einen Fluß in einem Quadrat erhöht dessen Ausbeute. \* 2. Die Ausbildung muß mindestens in der angegebenen Bildungseinrichtung erfolgen: S = Schulhaus, C = College, U = Universität. \* \* Diese Fähigkeit kann von den Ureinwohnern erlernt werden.

# KAMPFSTÄRKELISTE







Einheit	Stärke	Militäreinheiten	Stärke
 Schatzzug	0	 Soldat	2
 Wagenzug	1*	 Dragoner	3
 Jeglicher unbewaffneter Kolonist	1*	 Erfahrener Soldat (Veteran)**	3
 Späher	1	 Erfahrener Dragoner**	4,5
<b>Einheiten der Ureinwohner</b>		 Soldat der Kolonialarmee	4
 Krieger	1	 Kolonialkavallerist	5
 Bewaffneter Krieger	2	 Soldat der königlichen Armee	5
 Reiter	2	 Soldat der königlichen Kavallerie	6
 Bewaffneter Reiter	3	 Artillerie***	7

# BEFESTIGUNGSKARTE - VERTEIDIGUNG

Art der Befestigung	Bonus	Art der Befestigung	Bonus
 Befestigte Einheit	50%	 Fort	150%
 Einpfählung	100%	 Festung	200%

Beachten Sie, daß Artillerieeinheiten, die eine befestigte Kolonie verteidigen, bei indianischen Angriffen einen Bonus von 75% erhalten.

# FLOTTENÜBERSICHTSKARTE

Schiff	Aktionsradius	Bewaffnung	Stärke	Freie Plätze
 Karavelle*	4	Nein	2	2
 Handelsschiff*	5	Nein	6	4
 Galeone*	6	Nein	10	6
 Kaperschiff	8	Ja	8	2
 Fregatte	6	Ja	8	2
 Kriegsschiff	6	Ja	24	6

\* Diese Einheiten können nicht angreifen.

\*\* Kampfstärke erfahrener Soldaten = normale Kampfstärke +50%

\*\*\* Artillerieeinheiten weisen in der Verteidigung eine Kampfstärke von 5 auf und erleiden schweren Schaden, wenn sie sich nicht innerhalb einer Befestigungsanlage befinden. Artillerieeinheiten in einer Befestigung erhalten einen Bonus für die Verteidigung gegen indianische Angriffe.

**MICRO PROSE**

The Ridge, Chipping Sodbury,  
Bristol BS17 6AY, GB  
Tel: +44 (0)454 329510